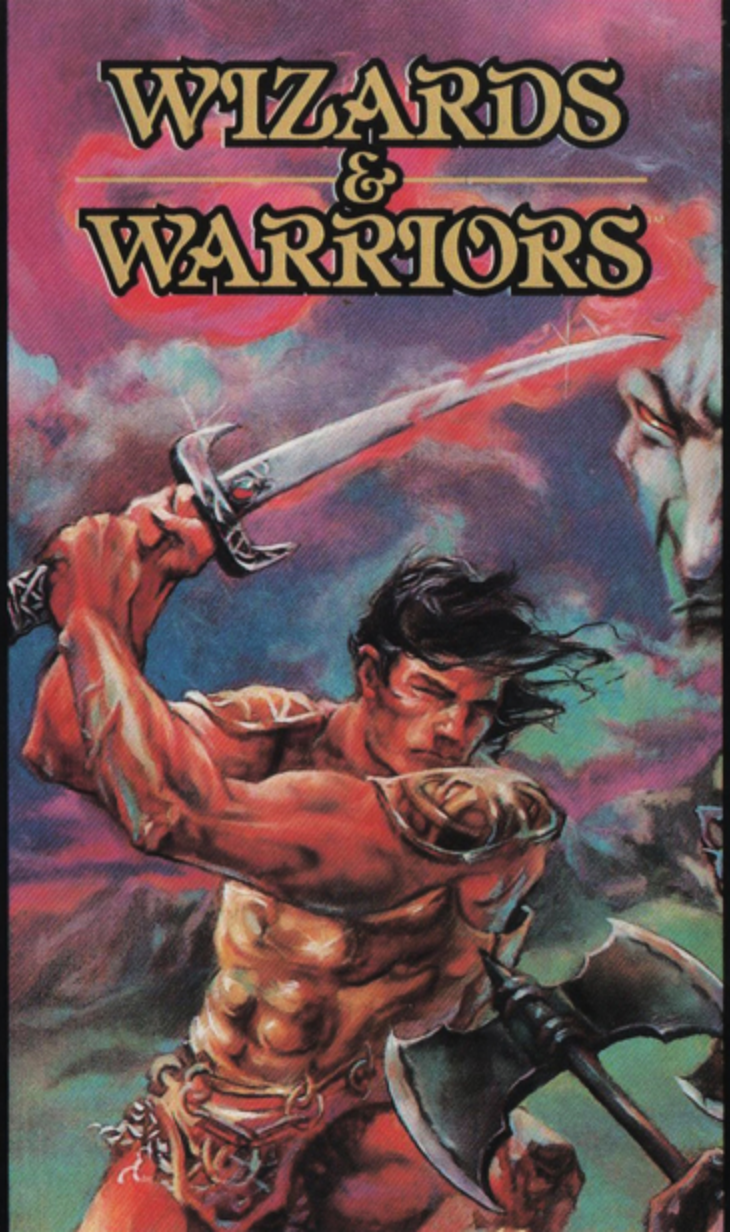
NES-WW-FRG

WIZARDS & WARRIORS



SPIELANLEITUNG

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Die Prinzessin schlaeft. Aber wer weiss, was der Zauberer (WIZARD) mit ihr vorhat, sobald sie aufwacht...

Der Zauberer, das ist Malkil. Die Legende erzaehlt, dass Malkil einst einer der Besten war. So gut, dass sogar der beruehmte Merlin sein Schueler war. Ungluecklicherweise jedoch ist Malkil mit zunehmendem Alter verrueckt geworden und benutzt nun seine machtvolle Zauberkraft fuer dunkle Dinge.

Sie sind KUROS, der einzige Ritter, der genug Mut hat, um in die Waelder von Elrond einzudringen. Sie sind stark genug um das Zauberschwert zu schwingen, machtvoll genug, um Geistern, Untoten und den Hoehlen des Feuers zu widerstehen—und Sie sind schlau genug, um herauszufinden, wo Malkil seine Gefangene verstecke haelt.

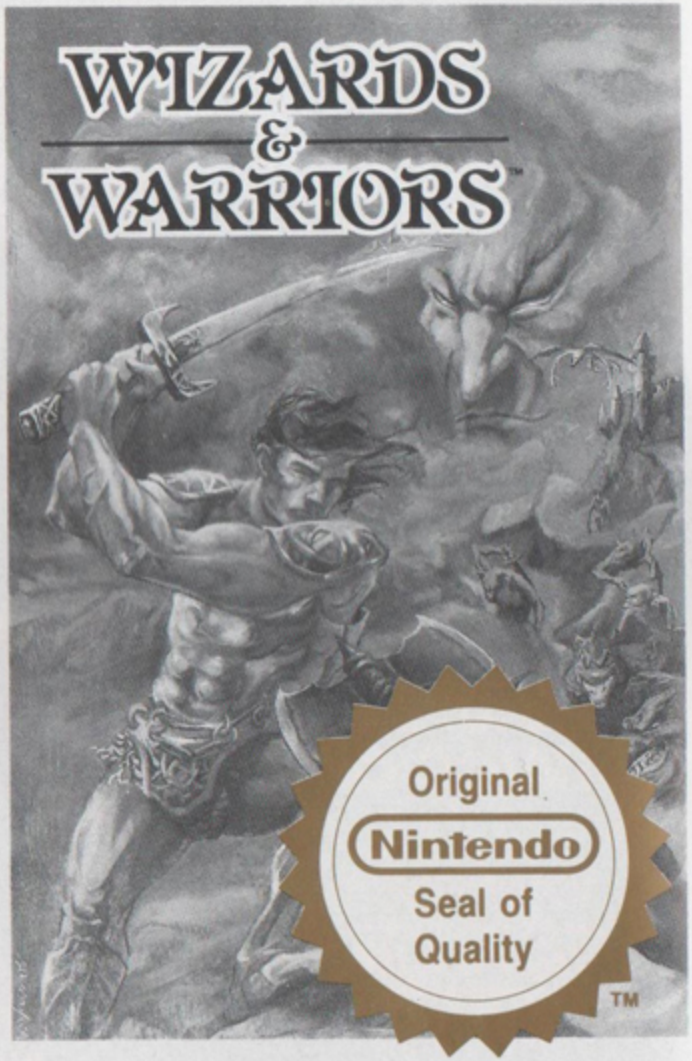
This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

Nintendo® und Nintendo Entertainment Systems™ sind Markenzeichen von Nintendo.



VORBEREITUNG FUER IHR ABENTEUER

Legen Sie die WIZARDS & WARRIORS Kassette ein, wie in Ihrer Anleitung zum Nintendo Entertainment System® beschrieben.

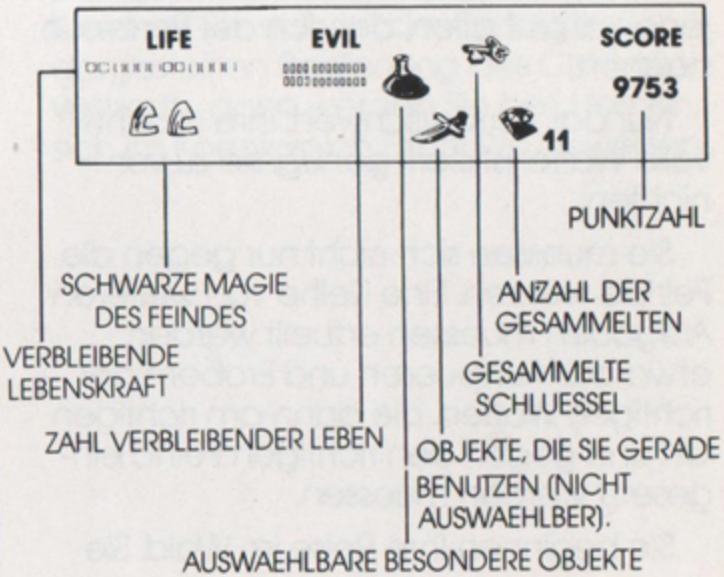
START:

Druecken Sie die Taste START auf dem Controller von Spieler 1.

DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Nach Druecken der Taste START sehen Sie auf dem Bildschirm die Landkarte des Koenigreiches Elrond.

Dann erscheint das Spielfeld auf dem Bidlschirm. Im unteren Bildschirmbereich werden Sie waehrend des ganzen Spieles folgende Informationen sehen:



DIE REISE DES KUROS

Sie sind auf dem Weg nach Schloss Eisenturm, tief in den dichten Waeldern von Elrond.

Hier in dem Schloss haelt der boese Malkil die Prinzessin gefangen. Aber Malkils macht reicht weit ueber die Mauern des Schlosses hinaus.

Waldgeister, Hoehlen, unterirdische Gaenge und Geheimtunnel versuchen jeden aufzuhalten, der sich der Prinzessin naehert.

Nur das Zauberschwert, Ihre machtvolle Waffe, ist stark genug, sie zu vernichten.

Sie muessen sich nicht nur gegen die Feinde wehren. Eine Reihe von weiteren Aufgaben muessen erfuellt werden, etwa das Aufspueren und Erobern der richtigen Waffen, die dann am richtigen Ort und gegen den richtigen Feind eingesetzt werden muessen.

Sie beginnen Ihre Reise im Wald. Sie werden schnell merken, dass die Dinge anders sind, als sie auf den ersten Blick erscheinen. Sie muessen herausbekommen, wie Sie in die Baeume hineingelangen und was Sie benoetigen, um in die Wipfel zu kommen.

Ueber das gesamte Koenigreich verstreut gibt es wertvolle Gegenstaende, die mit Kraeften der Weissen Magie ausgestattet sind. Sie muessen unbedingt die richtigen Edelsteine, Waffen, Schluessel und sonstige Objekte auflesen, bevor Sie losziehen. Sie brauchen Sie, um spaeter andere Spielebenen zu meistern.

DIE REISE DURCH DAS KOENIGREICH ELROND

Im Koenigreich Elrond wimmelt es von Hindernissen, lebende, tote und sogar Untote. Da hindurchzukommen, verlangt eine Menge Koerperkraft...und eine grosse Portion Weisheit.

Sie muessen lernen alles, was Ihnen

auf Ihrer Reise begegnet, zu nutzen um weiterzukommen. Wenn man es richtig betrachtet, koennen Ihnen oft auch Feinde dabei behilflich sein, Sie muessen sie nur richtig einsetzen.

Sie muessen auch lernen, wann und wie die speziellen Gegenstaende mit groesstem Effekt einzusetzen sind. Einige von ihnen koennen Sie dauernd bei sich tragen, andere werden ersetzt, sobald Sie einen neuen Gegenstand an sich nehmen. Sie werden schnell lernen, welche sich wie verhalten.

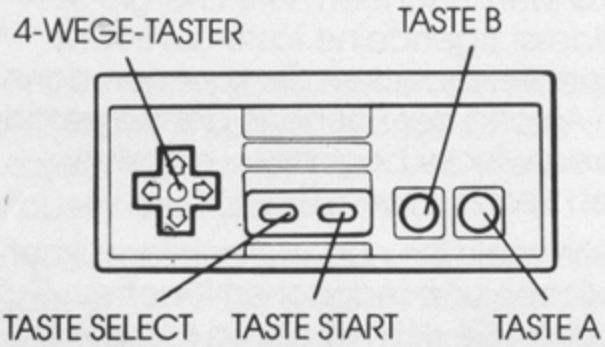
Ausser den magischen Objekten und Waffen werden Sie auch Edelsteine, Muenzen und andere Wertgegenstaende unterwegs finden. Sammeln Sie davon so viel wie Sie nur koennen. Sie werden sie brauchen, um gewisse Feinde, die Ihnen sehr wahrscheinlich begegnen werden, zu bestechen. Ohne genuegend Edelsteine werden diese gierigen Geschoepfe Sie nie durchlassen.

Wenn Sie Ihr Leben verlieren, koennen Sie die gesammelten Gegenstaende, Waffen und Wertsachen trotzdem behalten, wenn Sie innerhalb von 5 Sekunden, nachdem Ihre Energie Sie verlaesst, irgendeine Taste auf Ihrem Controller druecken. Sie koennen dann am Anfang der Ebene, in der Sie gerade waren, wieder beginnen—mit allen Ihren Besitztuemern.

Sammeln Sie nun Ihre geistigen, koerperlichen und magischen Kraefte. Machen Sie sich mit der im folgenden dargestellten Bedienung des Controllers vertraut—dann werden Sie bald lernen, sich im Koenigreich Elrond zu bewegen.

DER CONTROLLER

Auf der Abbildung sehen Sie Ihre Steuertasten:



BEWEGUNG NACH RECHTS ODER LINKS —Druecken Sie nach 'Rechts' oder 'Links' auf dem 4-Wege-Taster.

DUCKEN—Druecken Sie den 4-Wege-Taster nach unten.

SPRINGEN—Druecken Sie Taste A

DIAGONALES SPRINGEN—Druecken Sie Taste A und bewegen Sie gleichzeitig den 4-Wege-Taster in die gewuenschte Richtung.

SCHWINGEN DES SCHWERTES ODER BENUTZEN ANDERER WAFFEN— Druecken Sie die Taste B

EINSETZEN VON MAGIE ODER SONSTIGEN OBJEKTEN—Druecken Sie die Taste SELECT

SCHWEBEN—Druecken Sie den 4-Wege-Taster nach oben.

PAUSE—Druecken Sie die Taste START

WEITERMACHEN AUF DER LETZTEN EBENE MIT IHREM GESAMMELTEN BESITZ —Druecken Sie irgendeine Taste innerhalb von 5 Sekunden.

NEUBEGINN—Druecken Sie nochmals die Taste START

DIE SCHWARZE MAGIE DES ZAUBERERS

Es scheint, als ob alle Kreaturen, ob klein oder gross, fuer Malkil arbeiten. Vielleicht kommt das daher, dass Sie das auch tun!

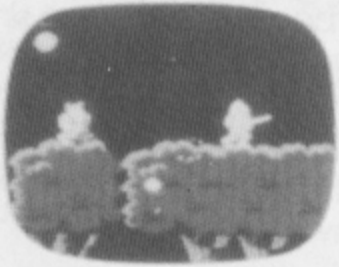
Er ist ein sehr maechtiger Zauberer.

Ausserdem hat er sich ein paar sehr groteske Figuren zur Bewachung der entfuehrten Prinzessin herangezogen.

Und auch der Wald von Elrond beherbergt einige davon, als ob Malkil Ihnen nicht schon genug von diesen fuerchterlichen Feinden entgegenstellt.

Die meisten Geschoepfe koennen Sie mit dem Zauberschwert niedermaehen. Aber fuer viele andere benoetigen Sie besondere Waffen oder Zauberkraft.

Der Anzeiger fuer die Maechtigkeit der Schwarzen Magie des Feindes wird Ihnen angeben, wie schwer es sein wird, einen gegebenen Feind zu schlagen. Je maechtiger die Schwarze Magie, desto mehr Schlaege—und desto staerkere Waffen—werden notwendig sein, um den Feind zu schlagen.



Hier ist eine Liste der Feinde und Hindernisse, die Sie antreffen werden. Allerdings sind es so viel, dass es viel Zeit kosten wuerde, sie alle aufzulisten.

Spinne
100 pts

Werwolf
500 pts

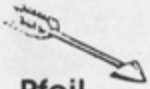
Steinernes Gesicht
20,000 pts

Spinnenkoenigin
20,000 pts

Knoecherner Wechselbalg
50,000 pts

Boeser Zwerg
200-500 pts

Adler
65-200 pts



Pfeil
400 pts

Skelett
300 pts

Feuerspucker
It's Indestructible

Vampirbaby
25 pts

Hornisse 25 pts

Gift
50 pts

Fledermaus Toedliche
100 pts

Boeser Geist
20,000 pts

Blitz
50,000 pts

Vampir-Fledermaus
20,000 pts

Geist 25 pts

Zauberer
500 pts

Fliege 25 pts

Seelen
100-1,000 pts

Daemonenschaedel
20,000 pts

Geschoss 35 pts

Schlange Todeskugel
200 pts

DIE WEISSE MAGIE DES KRIEGERS

Die Maechte des Guten und der Wahrheit sind auf Ihrer Seite.

Sie werden Edelsteine, Muenzen und andere Wertgegenstaende sammeln. Es gibt Eicheln und Fackeln, die Bonusobjekte enthalten. Es gibt sogar Nahrung—damit Sie Ihre immer weiter abnehmende Lebenskraft verstaerken koennen.

Versuchen Sie, mitzunehmen, was immer Sie koennen. Weil Sie sich in das Reich der Magie begeben, werden sie jede verfuegbare Hilfe brauchen.

Die meisten Waffen und magischen Gegenstaende werden ersetzt, wenn Sie ein neuen Gegenstand auflesen. Einige von Ihnen koennen Sie jedoch auf Dauer behalten, sobald Sie sie einmal erworben haben. Diese sind:

Wurfdolch
Axt
Schutzschild
Die Feder vom Federfall
Der Schwebetrank

Im folgenden finden Sie eine Liste der Gegenstaende, die Sie unterwegs finden werden.

Schatzkisten

Sie werden Schatzkisten in drei verschiedenen Farben finden—rot, blau und rosa. Alle Kisten enthalten Waffen, Reichtuemer und Magieobjekte. Um die Kisten zu oeffnen, brauchen Sie den Schluessel mit der der Kistenfarbe entsprechenden Farbe. Oder Sie brauchen die Powerstiefel.

Tueren

Genau wie Schatzkisten sind sie entweder rot, blau oder rosa. Und genau wie die Schatzkisten brauchen Sie zum Oeffnen den passenden Schluessel.

Schluessel

Sie werden Schluessel in drei verschiedenen Farbe finden. Sie helfen Ihnen, gleichfarbige Tueren und Schatzkisten zu oeffnen.

Powerstiefel

Sie koennen anstelle der Schluessel zum Oeffnen von Tueren und Schatzkisten eingesetzt werden.

Zaubertraenke

Auch hier gibt es drei verschiedene Farben. Jede Farbe verleiht Ihnen eine andere Faehigkeit—fuer einen begrenzten Zeitraum.

ROTER ZAUBERTRANK : Unverwundbarkeit
BLAUER ZAUBERTRANK: Extra-Schnelligkeit
ROSA ZAUBERTRANK : Besondere Sprungkraft

Edelsteine

Sammeln Sie davon moeglichst viele ein. Ohne ausreichend viele Edelsteine werden Sie nicht in der Lage sein, die Monster zu bestechen, welche die verschiedenen Ebenen bewachen.

Rote Edelsteine
Sind doppelt soviel wert wie rosa Edelsteine.

Eichel und Fackeln
Beide enthalten darin versteckte Bonusobjekte.

Der Schutzschild
Schuetzt Sie gegen Ihre Feinde.

Der Schwebetrank
Damit koennen Sie an der Oberflaeche schweben.

Der Wurfdolch
Er ist meist toedlich und kommt nach jedem Wurf zu Ihnen zurueck.

Die Axt des Igor
Hilft, wenn Ihr Zauberschwert nicht ausreicht.

Die Feder vom Federfall
Ermoeglicht Ihnen einen langsamen und kontrollierten Abstieg.

Der Zauberstab
Seine weitreichenden Eisstrahlen bringen alles, was sich in seinem Strahl befindet, zum Erstarren.

Der Powerstab
Spuckt toedliche Feuerbaelle.

Der Umhang der Dunkelheit
Entzieht Sie der Wahrnehmung der Monster.

Die Lava-Stiefel
Damit koennen Sie ueber Lava, Feuersaeulen und anderes gehen, was ohne sie zu heiss dazu ist.

Grosse und kleine Muenzen
Bringen Extra-Punkte.

Das explodierende Ei

Sehen Sie, wie es alles auf dem Bildschirm zerstoert!

Der Wecker

Laesst alle Feinde erstarren, bis er klingelt. Nutzen Sie die Zeit gut!

Die Schriftrolle

Zeigt Ihnen fuer ein paar Sekunden die Landkarte. Sehen Sie schnell hin!

Das kleine Messer

Laesst Ihre Wurfwaffe weiter fliegen.

Der Reichsapfel 10.000 Punkte

Der Kelch 10.000 Punkte

Der Hort der Schaetze. 20.000 Punkte

Jungfrauen in Not

Im Inneren des Schlosses werden Sie mehrere entfuehrte junge Maedchen finden, was beweist, dass die Prinzessin nicht die erste ist, die Malkil entfuehrt hat. Die Rettung einer jeden Jungfrau wird Ihnen viele Punkte einbringen.

Erste Jungfrau	50.000 Punkte
Esmarelda	100.000 Punkte
Galandriel	200.000 Punkte
Grizelda	300.000 Punkte
Penelope	400.000 Punkte

DIE VIELEN LEBEN DES KUROS

Bei Spielbeginn haben Sie drei Leben. Am Anfang jedes Lebens besteht aus 12 Einheiten Lebenskraft. Dann fordern die Zeit, die Schwierigkeiten der Reise und des Kampfes—manchmal allzu schnell—ihren Preis.

Waehrend die Lebenskraft schon mit der Zeit allein verrinnt, verbrauchen manche Faktoren wie etwa eine di-

rekte Auseinandersetzung mit dem Gegner sie wesentlich schneller.

Wenn Sie alle drei Leben verbraucht haben, koennen Sie entweder auf der Ebene, auf der Sie Ihr letztes Leben gelassen haben, unter Beibehaltung aller angesammelten Reichtuemer und Gegenstaende, aber ohne Ihre angesammelten Punkte mit drei neuen Leben beginnen oder aber ganz von vorne anfangen.

WEIDERANFANG AUF DER LETZEN EBENE, IN DER SIE VORHER WAREN— Druecken Sie innerhalb von 5 Sekunden nach dem Verlust ihrer letzten Lebenskraft "irgendeine Taste."

WEIDERANFANG VON SPIELBEGINN— Nach einer Pause von mehr als 10 Sekunden, drueken Sie auf die "Start" Taste.

ERHOEHUNG DER LEBENSKRAFT

Durch Finden und Auflesen von Nahrung, die ueberall in Koenigreich verstreut ist, koennen Sie Ihre Lebenskraft erhoehen.

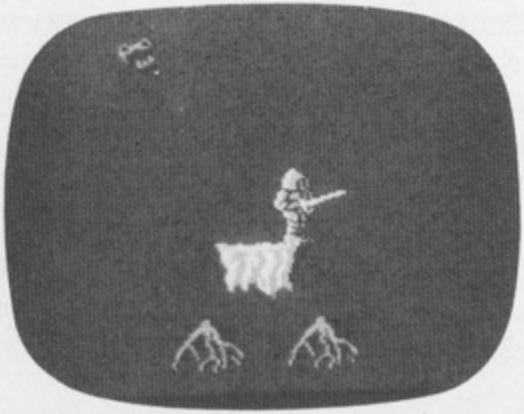
BESONDERE HINWEISE

Denken Sie daran, keine Ecke unerforscht zu lassen, jeden Stein umzudrehen und nichts zurueckzulassen. Sie brauchen naemlich jede Waffe, Magie oder besondere Gegenstaende, die Sie kriegen koennen.

Wenn Sie springen, denken Sie daran: Sie koennen von feststehenden und auch von beweglichen Objekten abspringen. Aber wenn Sie von einem Feind abspringen, benutzen Sie ihn nur als Sprungbrett. Wenn Sie sich dort zu lange aufhalten, verlieren Sie wichtige Lebenskraft.

Um auf eine neue Ebene vorzuruecken, muessen Sie eine gewisse Anzahl von Edelsteinen aufgelesen haben. Sollten Sie es wiederholt nicht schaffen, auf eine neue Ebene vorzudringen, haben Sie moeglicherweise nie genug Edelsteine gesammelt.

Manche Hoehlen und Raeume im Schloß sind Sackgassen. Stellen Sie daher im Voraus fest, ob Sie da wirklich rein wollen, bevor Sie herausfinden, daß es keinen Ausweg gibt.



WICHTIGE HINWEISE

- Dieses Spiel wurde aus hoechstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stoesse, fallenlassen, und nehmen Sie das Speil keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte duerfen nicht beruehrt, verschmutzt oder nassgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Loesungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Speils in/aus dem N.E.S. Grundgeraet ist dieses immer auszuschalten.

ES IST AN DER ZEIT

Die Prinzessin wartet—und die Zeit wird knapp

Sie sind KUROS, der einzige Ritter, der ausreichend koerperliche und geistige Kraft besitzt, um es mit dem rueckischen Malkil aufzunehmen. Sie sind der einzige, der genug ueber das Innere des Waldes, ueber magische Schluessel und Zaubertraenke und ueber die Ueberwindung des Boesen weiss

Zoegern Sie daher nicht laenger. Die Macht liegt in der Kraft Ihrer Haende und in der Reinheit Ihrer Seele.

Nur Sie haben ausreichend Zauberkraefte, um der dunklen Macht Malkils zu begegnen, Daher sind nur Sie in der Lage, die Dunkelheit zu ueberwinden und die Prinzessin auf ihren Thron zurueckzubringen.

Vorwaerts, Kuros!

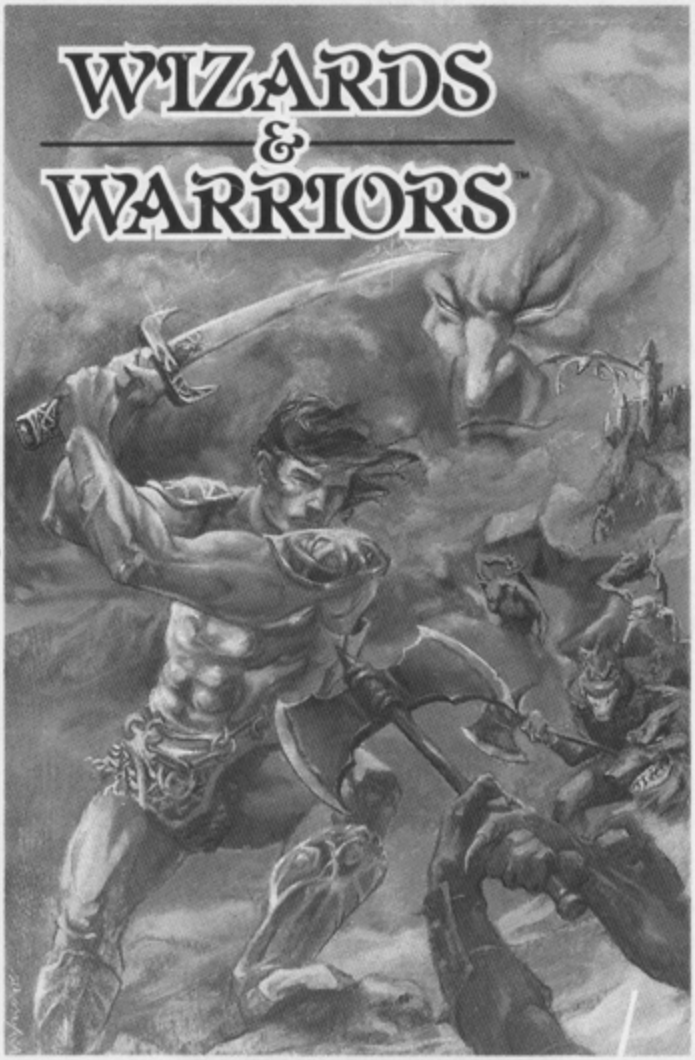
La princesa duerme ahora. Pero quién sabe lo que él habrá planeado para ella cuando despierte...

El es el Mago Malkil.

Según la leyenda, Malkil fue una vez uno de los más grandes magos. Tan grande, que incluso el renombrado Merlín fue discípulo suyo. Pero desgraciadamente Malkil enloqueció con los años, y puso su poderosa magia al servicio del mal.

Ahora tú eres Kuros, el único caballero que posee el valor suficiente para penetrar en los bosques de Elrond, la fuerza necesaria para esgrimir a Brightsword (la Espada Fulgurante), el poder preciso para mantener a raya a demonios, zombis y cavernas de fuego, y la astucia suficiente para descubrir en qué lugar ha ocultado Malkil a su prisionera.

Nintendo® y Nintendo Entertainment System™son marcas de fábrica de Nintendo.



PREPARANDOTE PARA TU MISION

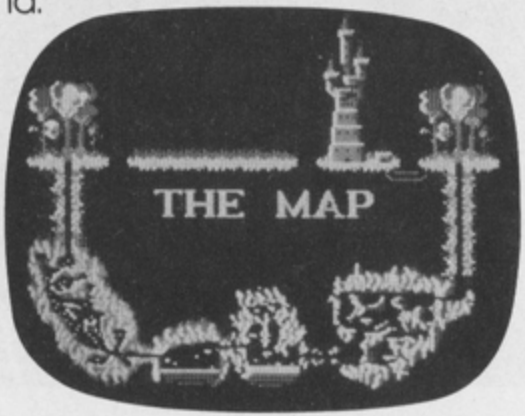
Inserta el cartucho de Wizards & Warriors™ como se describe en el manual de tu Nintendo Entertainment System.

PARA COMENZAR:

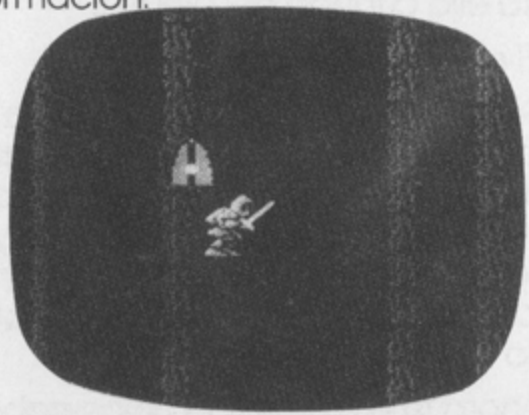
Aprieta el botón de comienzo (START) en el mando de control del jugador 1.

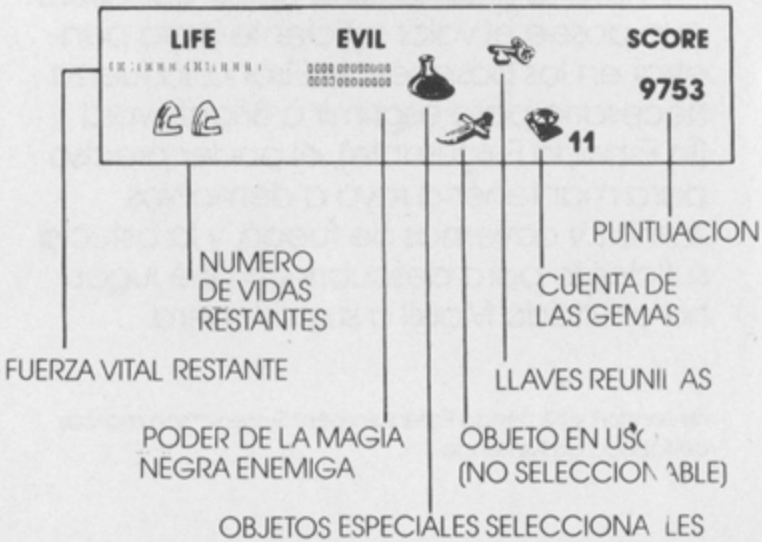
LA PANTALLA QUE TIENES ANTE TI

Una vez que hayas apretado el botón de Comienzo, verás primero una pantalla mostrando un mapa del reino de Elrond.



Entonces la pantalla pasará al área de juego. A lo largo de la parte inferior de la misma, siempre verás la siguiente información:





EL VIAJE DE KUROS

Te diriges hacia el Castillo de Iron-Spire, en lo profundo de los frondosos bosques de Elrond.

Es en este castillo donde el malvado Malkil tiene encerrada a la princesa, pero los poderes del mago se extienden mucho más allá de los muros del castillo.

Criaturas de los bosques, cavernas, pasajes subterráneos y túneles secretos, detendrán y pondrán a prueba a todo aquél que se acerque a la princesa.

Solamente BrightSword, tu poderosa arma, puede destruirlos.

Además de rechazar a los enemigos, hay muchos otros factores por los que debes preocuparte, como recoger las armas y los objetos correctos y utilizarlos contra los enemigos apropiados, en los lugares adecuados.

Comenzarás tu viaje en el bosque, y pronto descubrirás que las cosas no siempre son lo que parecen. Deberás encontrar la forma de introducirte *dentro* de los árboles para *subirte* a ellos.

Repartidos por el reino hay valiosos objetos con poderes de magia blanca. Asegúrate de que reúnes todas las gemas, armas, llaves y otros objetos adecuados antes de salir, ya que los necesitarás para completar niveles posteriores del juego.

VIAJANDO POR EL REINO DE ELROND

El reino de Elrond está plagado de obstáculos, tanto vivos como no vivos, e incluso no muertos. Pasar a través de ellos requerirá un poco de valor y una gran cantidad de astucia.

Debes aprender a utilizar en tu favor cuanto encuentres en el camino. En realidad, hasta los enemigos te pueden ayudar si sabes cómo utilizarlos.

Debes aprender también cuándo y dónde usar las armas y los objetos especiales, para obtener de ellos el máximo provecho. Podrás llevar siempre algunos de estos objetos, pero otros serán reemplazados por los nuevos que vayas recogiendo. Pronto aprenderás cuál es cuál.

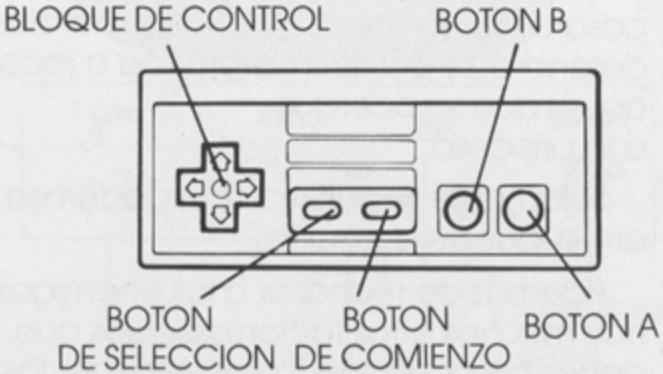
Además de reunir magia y armas, también reunirás gemas, monedas y otros objetos de valor por el camino. Reúne todos los objetos que te sea posible, ya que los necesitarás para sobornar a ciertos enemigos con los que te encontrarás. Si no tienes suficientes gemas, estas codiciosas criaturas nunca te dejarán pasar.

Cuando pierdes la vida, puedes conservar los objetos, armas y artículos de valor que hayas reunido, presionando cualquier botón del mando de control dentro de los cinco segundos siguientes al momento en que se te acaba la energía. Entonces comenzarás al principio del último nivel donde te encontrabas con todas tus posesiones intactas.

Así pues, reúne tu inteligencia, tu energía y tu magia. Luego estudia los siguientes movimientos del mando de control, y pronto conocerás la manera de hacer las cosas en el reino de Elrond.

EL MANDO DE CONTROL

La ilustración muestra los puntos de tu mando.



PARA MOVERSE A DERECHA E IZQUIERDA—Aprieta el BLOQUE DE CONTROL a la DERECHA o la IZQUIERDA.

PARA AGACHARSE—Aprieta el BLOQUE DE CONTROL hacia ABAJO.

PARA SALTAR—Aprieta el BOTON A.

PARA SALTO DIAGONAL—Aprieta el BOTON A mientras aprietas simultáneamente el BLOQUE DE CONTROL en la dirección deseada.

PARA ESGRIMIR LA ESPADA O USAR OTRAS ARMAS—Aprieta el BOTON B.

PARA USAR LA MAGIA U OTROS OBJETOS—Aprieta el BOTON DE SELECCION (SELECT)

PARA LEVITAR—Aprieta el BLOQUE DE CONTROL hacia arriba.

PARA PARAR—Aprieta el BOTON DE COMIENZO (START).

PARA CONTINUAR DESDE EL ULTIMO NIVEL EN QUE ESTABAS CON TUS POSESIONES INTACTAS—Aprieta CUALQUIER BOTON en 5 segundos.

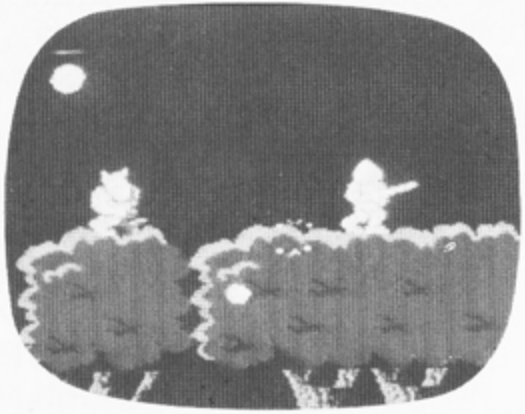
PARA RECOMENZAR—Aprieta el BOTON DE COMIENZO (START) de nuevo.

LA MAGIA NEGRA DEL MAGO

¿Te parece como si todas las criaturas, grandes y pequeñas, estuvieran trabajando para Malkil? ¡Pues efectivamente así es!

El es un mago muy poderoso, y ha convocado a algunos seres extraordinariamente grotescos para que le ayuden a custodiar a la princesa raptada.

Y por si Malkil no tuviera suficientes enemigos para enfrentarte a ellos, el bosque de Elrond encierra unos cuantos enemigos propios.



La mayoría de estos seres pueden ser derribados por tu poderosa espada brightsword, pero algunos requerirán armas especiales y magia. Deberás recordar qué monstruos sucumben ante qué objetos.

El indicador de Poder de la Magia Negra del Enemigo en la pantalla, te dará pistas sobre lo difícil que será derrotar cada enemigo. Cuanto más alta sea la lectura del indicador de Poder de la Magia Negra, mayor cantidad de impactos, y más potentes armas, necesitarás para derrotar al enemigo.

Aquí tienes una lista con muchos de los enemigos y peligros con los que te encontrarás. En realidad, son tantos que se necesitaría un grueso volumen para hacer una lista de todos ellos.

Araña
100 puntos

Hombre Lobo
500 puntos

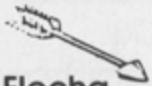
Cara de Roca
20.000 puntos

Reina Araña
2.080 puntos

Falso Esqueleto
50.000 puntos

Duende malo
200-500 puntos

Aguila
68.210 puntos



Flecha
400 puntos

Huesos
300 puntos

Chorro de Fuego
Indestructible

Bebé Vampiro
25 puntos

Avispón
25 puntos

Rayo
50 puntos

Murciélago Mortal
100 puntos

Malvado Fantasma
20.000 puntos

Brujo
50.000 puntos

Vampiro
20.000 puntos

Fantasma
25 puntos

Serpiente
500 puntos

Mosca
25 puntos

Espíritus
100-1.000 puntos

Globo de la Muerte
200 puntos

Calavera de Demonio
20.000 puntos

Bala
35 puntos

LA MAGIA BLANCA DE LOS GUERREROS

Las fuerzas del Bien y la Verdad están de tu parte.

Hay gemas, monedas y otros objetos de valor que tendrás que reunir, además de bellotas y antorchas que ocultan objetos de bonificación. Hay incluso comida, para incrementar tu energía vital que está siempre agotándose.

Trata de recoger cuanto puedas, y sobre todo,intenta utilizar todo lo que cojas, ya que en esta aventura mágica vas a necesitar toda la ayuda que puedas conseguir.

La mayoría de las armas y los objetos mágicos son reemplazados cuando cojes un objeto nuevo. Sin embargo algunos objetos, una vez encontrados, pueden llevarse constantemente. Estos son:

El Puñal Arrojadizo
El Hacha

El Escudo Protector
La Pluma del Suave Descenso
La Poción para Levitar

Aquí tienes una lista de los objetos que encontrarás en el camino:

Cofres

Descubrirás cofres de tres colores distintos: rojo, azul y rosa. Cada cofre contiene armas, riquezas u objetos mágicos. Para acceder al interior de cada cofre, necesitas una llave del mismo color que éste, y si no tienes las llave también valen las Botas de Fuerza.

Puertas

Al igual que los cofres, son de color rojo, azul o rosa. Y como los cofres, necesitan una llave del color correspondiente para abrirse.

Llaves

Las encontrarás de tres colores diferentes, para ayudarte a abrir las puertas y los cofres de su mismo color.

Botas de Fuerza

Se pueden usar en lugar de las llaves para abrir cofres, puertas y otras cosas.

Pócimas

También son de tres colores diferentes, y cada una de ellas te proporciona un poder distinto, durante cierto tiempo.

POCION ROJA: Invulnerabilidad
POCION AZUL: Velocidad Extra
POCION ROSA: Poder extra de salto

Gemas

Reúne cuantas puedas, porque si no tienes las suficientes no podrás sobornar a los monstruos que guardan cada nivel.

Gemas Rojas
Valen el doble que las de color rosa.

Bellota y Antorcha
Ambas ocultan objetos de bonificación.

Escudo
Te ayuda a protegerte de los enemigos.

Pócima para levitar
Te permite flotar hasta la superficie.

Puñal Arrojadizo
Es mortífero y regresa a tu mano cada vez que lo lanzas.

Hacha de Igor
Cuando la espada Brightsword no es suficiente.

Pluma del Suave Descenso
Te permite descender de forma controlada.

Varita Mágica
Sus rayos helados de largo alcance congelan todo a su paso.

Bastón del Poder
Escupe bolas de fuego mortíferas.

Capa de las Tinieblas
Te esconde de los monstruos.

Botas para caminar sobre Lava
Te permiten andar sobre lava, columnas de fuego, y sobre otros lugares demasiado calientes para pisarlos.

Monedas Grandes y Pequeñas
Sirven para ganar puntos extra.

Huevo Explosivo
Observa cómo destruye todo los que hay en la pantalla.

Reloj Despertador
Paraliza a los enemigos hasta que suena el despertador, así que haz buen uso de tu tiempo.

Pergamino
Te muestra el mapa durante unos pocos segundos. ¡Míralo rápidamente!

Puñal Pequeño
Hace que tu arma arrojadiza llegue más lejos.

Objetos valiosos

El Orbe		10000 puntos
El Cáliz		10000 puntos
El Tesoro		20000 puntos

Damiselas en Desgracia
En el interior del castillo encontrarás a varias damiselas secuestradas, lo cual demuestra que la princesa no es la única que se encuentra en esta situación. Cada damisela rescatada te proporcionará muchos puntos:

Primera Damisela	50000 puntos
Esmeralda	100000 puntos
Galadriel	200000 puntos
Grizelda	300000 puntos
Penélope	400000 puntos

LAS MULTIPLES VIDAS DE KUROS

Empiezas el juego con tres vidas, cada una con doce unidades de energía vital. Pero el tiempo y las pruebas del viaje cobran su parte, algunas veces demasiado deprisa.

Aunque la energía vital se agota por sí sola con el transcurso del tiempo, ciertos factores, como un combate singular con el enemigo, harán que se agote con mayor rapidez.

Cuando las tres vidas se hayan agotado, podrás empezar con tres nuevas vidas desde el nivel en el que perdiste la última (manteniendo las riquezas y los objetos reunidos, pero perdiendo los puntos), o podrás también empezar de nuevo desde el principio.

PARA AUMENTAR TU ENERGIA VITAL— Busca y recoge los alimentos desperdigados al azar por el reino.

PARA COMENZAR DESDE EL PRINCIPIO DE LA ULTIMA PANTALLA EN LA QUE ESTABAS— Aprieta CUALQUIER BOTON dentro de los 5 segundos siguientes al momento en que pierdas toda tu energía vital.

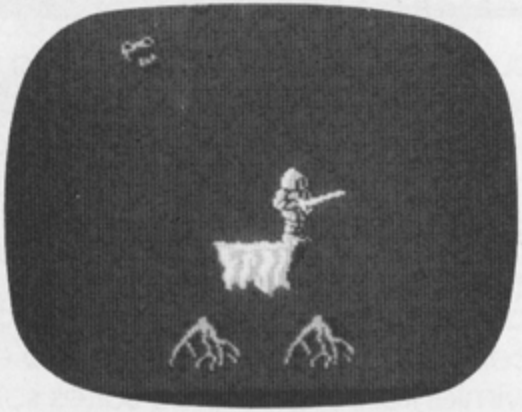
PARA COMENZAR OTRA VEZ DESDE EL PRINCIPIO DEL JUEGO— Espera más de 10 segundos y aprieta el BOTON DE COMIENZO (START).

CONSEJOS

- Recuerda no dejar ni una esquina sin explorar, dar la vuelta a todas las piedras y no dejar nada tras de tí, ya que vas a necesitar todas las armas, magia, y objetos especiales que puedas coger.
- Cuando saltes, recuerda que puedes hacerlo sobre objetos inmóviles o en movimiento. Pero cuando saltes sobre un enemigo úsalo estrictamente como trampolín, porque si te quedas demasiado tiempo sobre él se agotorá tu

preciada energía vital.

- Para llegar a cada nuevo nivel, debes haber reunido cierto número de gemas. Si repetidamente te resulta imposible pasar a un nuevo nivel, puede ser que no tengas suficientes gemas.
- Algunas cavernas y habitaciones del castillo son callejones sin salida. Así que asegúrate de no entrar en ellos antes de descubrir cómo salir.



SE ACABA EL TIEMPO

Ella está esperando. ¡Y el tiempo es breve!

Tú eres Kuros, el único caballero con fuerza y valor suficientes para vencer al pérfido mago Malkil. Eres el único que conoce lo suficiente sobre bosques ocultos, llaves mágicas, pociones, y la forma de derrotar a las fuerzas del mal.

Así que no esperes más. El poder descansa en la fuerza de tus manos y en la pureza de tu alma.

Sólo tú tienes el poder mágico lo suficientemente fuerte para enfrentarte al poder oscuro de Malkil, y sólo tú puedes vencer las tinieblas y devolver su trono a la princesa.

¡Adelante, Kuros!

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

Distribuido y puesto al mercado por Acclaim Entertainment, Inc., 189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771
Kuros™ y Wizards and Warriors™ son marcas de Acclaim Entertainment, Inc. © 1987 Rare Ltd.
Nintendo® y Nintendo Entertainment System™ son marcas de Nintendo
Paquete de Juego "NES-GP"
Acclaim™ es marca de Acclaim Entertainment, Inc.
Paquete proyectado y producido por CMR.
© 1987 Acclaim Entertainment, Inc.
Imprimido en el Japón

Vertrieb und Marketing durch Acclaim Entertainment, Inc. 189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Kuros™ und Wizards & Warriors™ sind registrierte Markenzeichen von Nintendo Entertainment Inc., Copyright 1987 bei Rare Ltd.
Nintendo® und Nintendo Entertainment System™ sind Markenzeichen von Nintendo
Acclaim™ ist ein Markenzeichen der Acclaim Entertainment Inc. Verpackungsentwurf und Herstellung durch CMR.
Copyright 1987 bei Acclaim Entertainment Systems, Inc.

PRINTED IN JAPAN